

Regulamin wydarzenia „Baltathon. Hackathons for Baltic Museums.”, zwany w treści „Regulaminem”

I POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1 Niniejszy Regulamin określa zasady konkursu pod nazwą „Baltathon. Hackathons for Baltic Museums.” (dalej „Baltathon” lub „Wydarzenie”).
- 2 Baltathon to cykl programistycznych maratonów, prowadzonych w formie konkursu dla entuzjastów IT, który realizowany jest w ramach projektu „BalticMuseums: Love IT!”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Południowy Bałtyk.
- 3 Poniższy Regulamin dotyczy Baltathonu, który odbędzie się w Gdyni, w dniach od 17 do 18 marca 2018 r.
- 4 Organizatorem Baltathonu jest Fundacja Rozwoju Branży Internetowej „Netcamp” z siedzibą w Szczecinie, przy ul. Niemierzyńskiej 17a, 71-441 Szczecin, wpisana do rejestru stowarzyszeń Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000359462, posiadająca NIP: 8513126064, REGON: 320870408 (dalej „Organizator”).
- 5 Partnerami Organizatora są Morski Instytut Rybacki – Państwowy Instytut Badawczy prowadzący Akwarium Gdyńskie oraz Centrum Nauki Experyment (dalej: „Partnerzy Organizatora”).
- 6 Celem Baltathonu jest opracowanie interaktywnych, wielojęzycznych tras udostępnianych na urządzenia mobilne, które wzbogacą doświadczenia odwiedzających i rozszerzą pojedynczą wizytę w długoterminowe relacje.
- 7 Przedmiotem prac konkursowych są koncepcje, działające prototypy lub aplikacje mobilne oparte na gamifikacji, które przyczynią się do większego zainteresowania i zaangażowania turystów odwiedzających instytucje kultury w krajach bałtyckich.
- 8 Prace konkursowe będą wykonywane zgodnie z zaleceniami Partnerów Organizatora, o których Uczestnicy Baltathonu zostaną poinformowani dnia 10 marca 2018 r. w siedzibach Partnerów Organizatora podczas spotkania poprzedzającego Baltathon (dalej „Warm-up”).
- 9 Każdy Uczestnik Baltathonu, aby wziąć udział w konkursie musi samodzielnie lub w zespole wykonać pracę dedykowaną jednemu z Partnerów Organizatora.

II ZASADY KONKURSU I WARUNKI UDZIAŁU

- 1 Uczestnikami Baltathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych (dalej w treści Regulaminu: „Uczestnik”).
- 2 Udział w Baltathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty.
- 3 Liczba Uczestników Wydarzenia jest ograniczona i wynosi 60.
- 4 O dopuszczeniu do udziału w Wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń.
- 5 Na potrzeby Baltathonu Uczestnicy mogą tworzyć Zespoły liczące do 5 członków.
- 6 Warunkiem udziału w Baltathonie jest:
 - a przesłanie w dniach od 15 lutego do 4 marca 2018 r. prawidłowo wypełnionego formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego na stronie <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-en/>, w tym podanie imion i nazwisk pozostałych Uczestników, z którymi Uczestnik tworzy Zespół, podanie ich dat urodzenia oraz adresów e-mail,
 - b wyrażenie zgody na zasady określone w niniejszym Regulaminie i przestrzeganie postanowień Regulaminu. Przesłanie formularza zgłoszeniowego, o którym mowa w pkt a powyżej jest rozumiane jako akceptacja Regulaminu. Zgłoszenia w imieniu Zespołu dokonuje

- Uczestnik upoważniony do dokonania tej czynności przez pozostałych Uczestników (dalej „Zgłaszający”). Członkowie Zespołu zarejestrowani przez Zgłaszającego poprzez wzięcie udziału w Wydarzeniu potwierdzają, iż zapoznali się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptują,
- c otrzymanie po rejestracji wiadomości e-mail, potwierdzającej przyjęcie Uczestnika lub Zespołu Uczestników do udziału w Wydarzeniu,
 - d wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celach koniecznych do przeprowadzenia Baltathonu, w szczególności ogłoszenia jego wyników, rozliczenia Baltathonu, a także przekazania nagród. Wyrażenie zgody jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do udziału w Wydarzeniu i otrzymania nagród. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Odbiorcami danych osobowych będą Partnerzy Organizatora. Dane osobowe będą chronione zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz. U. z 2016 r. poz. 922). Uczestnik oświadcza, że został poinformowany o prawie dostępu do swoich danych osobowych oraz możliwości ich zmiany, a także możliwości zaprzestania ich przetwarzania i możliwości złożenia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz skutkach prawnych takiego sprzeciwu,
 - e wyrażenie zgody na przesyłanie przez Organizatora i Partnerów Organizatora wszelkich informacji dotyczących Baltathonu drogą poczty elektronicznej, we wiadomości e-mail i/lub telefonicznej na adresy e-mail i/lub numery telefonów podane przez Uczestnika Baltathonu w formularzu zgłoszeniowym. Wyrażenie zgody jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do udziału w Wydarzeniu i otrzymania nagród,
 - f udzielenie Organizatorowi i Partnerom Organizatora nieodwołalnego i nieodpłatnego prawa do utrwalenia oraz wielokrotnego wykorzystywania zdjęć z wizerunkiem Uczestnika i treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia; zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć za pośrednictwem dowolnego medium wyłącznie w celach związanych z projektem „BalticMuseums: Love IT!”. Wizerunek nie może być użyty w formie lub publikacji obraźliwej dla Uczestnika lub naruszać w inny sposób jego dóbr osobistych. Wyrażenie zgody jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do udziału w Wydarzeniu.
- 7 Tydzień przed rozpoczęciem Baltathonu (tj. 10 marca 2018 r.) odbędzie się Warm-up - spotkanie Partnerów Organizatora wraz z Uczestnikami Baltathonu.
 - 8 Warm-up to kilkugodzinne spotkanie, podczas którego Uczestnicy mają okazję do zapoznania się z wystawami Akwarium Gdyńskiego oraz Centrum Nauki Experiment, a następnie zapoznania się z problemami i wyzwaniami Partnerów Organizatora.
 - 9 Do udziału w Warm-upie zobowiązany jest każdy Zespół, którego reprezentować powinno min. 2 Uczestników.
 - 10 Uczestnicy Baltathonu dokonujący zgłoszenia indywidualnie (nie posiadający swoich Zespołów, ale chcący do jakiegoś należeć) zobowiązani są do uczestnictwa w Warm-upie, podczas którego będą mieli możliwość dołączenia do Zespołu obejmującego nie więcej niż 4 osoby za zgodą tych Uczestników.
 - 11 Szczegóły dotyczące Warm-upu zostaną wysłane Uczestnikom w wiadomości e-mail nie później niż 3 dni przed jego rozpoczęciem.
 - 12 Ostateczne składy Zespołów, w których liczba Uczestników nie przekracza 5 osób, ustalone zostaną po dniu 10 marca br.

- 13 Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Wydarzenia i regulaminu obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.
- 14 Uczestnikom Baltathonu zakazuje się spożywania napojów alkoholowych, zażywania środków odurzających lub narkotyków w czasie trwania Wydarzenia.
- 15 Każdy Uczestnik zgłaszając pracę samodzielnie lub w Zespole do konkursu wyraża zgodę na jej publiczną ekspozycję. Ponadto oświadcza, że w przypadku przyznania nagrody w konkursie, wyraża zgodę na opublikowanie jego imienia i nazwiska w materiałach promocyjnych związanych z konkursem, w wydawnictwach, na stronach internetowych związanych z Organizatorem i Partnerami Organizatora oraz na ich wykorzystanie w celach promocyjnych i marketingowych.
- 16 Biorąc udział w Wydarzeniu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi twórcami pracy konkursowej w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a także ustawy Prawo własności przemysłowej oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe oraz prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego do pracy konkursowej i posiadają know-how dotyczące stworzonej pracy konkursowej.
- 17 Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Baltathonie, jak i wykonaną przez Uczestnika pracą konkursową.
- 18 Zwycięzcy Baltathonu w dniu zakończenia Wydarzenia po ogłoszeniu wyników i rozdaniu nagród podpiszą z Partnerami Organizatora umowę, na mocy której, przeniosą nieodpłatnie na Partnerów Organizatora majątkowe prawa autorskie do pracy konkursowej, w tym jej poszczególnych elementów, prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego, a także know-how związane z pracą konkursową. Przez know-how rozumie się informacje zgromadzone w ramach tworzenia pracy konkursowej, także w formie nieutralnej, w tym te związane z pracą konkursową, jej powstaniem i zastosowaniem, w szczególności informacje o charakterze technicznym, technologicznym lub handlowym. Wzór umowy stanowi załącznik nr 2 do Regulaminu.
- 19 Partnerzy Organizatora zastrzegają sobie prawo do podpisu umów jedynie z wybranymi zespołami.

III PRZEBIEG BALTATHONU

- 1 Baltathon w Gdyni rozpoczyna się 17 marca 2018 r. o godzinie 12:00, a kończy 18 marca 2018 r. o godzinie 17:30.
- 2 Organizator w czasie trwania Baltathonu zapewnia:
 - a wyżywienie i napoje,
 - b zasilanie elektryczne,
 - c dostęp do instalacji sanitarnych,
 - d dostęp do internetu,
 - e przestrzeń do pracy.
- 3 Uczestnicy Baltathonu we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy, oprogramowanie lub inne narzędzia niezbędne do udziału w Baltathonie. Uczestnicy zobowiązują się do wykorzystywania sprzętu komputerowego, oprogramowania oraz innych narzędzi pochodzących jedynie z legalnych źródeł. Organizator nie odpowiada za jakiegokolwiek roszczenia osób trzecich związane z wykorzystywanym przez Uczestników sprzętem komputerowym, oprogramowaniem i innymi narzędziami wykorzystywanymi w Baltathonie.

- 4 Miejsce, w którym odbędzie się Baltathon oraz jego godzinowy harmonogram zostanie przesłany Uczestnikom drogą poczty elektronicznej.

IV. OCENA I NAGRODY

- 1 Oceny pozostawionych na konkurs prac, biorąc pod uwagę innowacyjność, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności, dokona dnia 18 marca 2018 r. Komisja przyznając dwie NAGRODY SPECJALNE oraz Uczestnicy konkursu przyznający większością głosów NAGRODĘ PUBLICZNOŚCI.
- 2 Komisja przyzna nagrody tylko dla dwóch zwycięskich prac: NAGRODA SPECJALNA dla najlepszej pracy dedykowanej dla Akwarium Gdyńskiego MIR-PIB, NAGRODA SPECJALNA dla najlepszej pracy dedykowanej Centrum Nauki Experiment. Uczestnicy konkursu większością głosów przyznają nagrodę tylko dla jednej zwycięskiej pracy (NAGRODA PUBLICZNOŚCI).
- 3 Komisję Baltathonu, składającą się z przedstawicieli Partnerów Organizatora, powoła Organizator przed rozpoczęciem Wydarzenia, tj. 10 marca 2018 r.
- 4 Decyzje Komisji zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równej liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Komisji, wybieranego przed rozpoczęciem konkursu spośród osób wchodzących w skład Komisji.
- 5 Decyzje podjęte przez Komisję są ostateczne i prawnie wiążące dla wszystkich Uczestników konkursu.
- 6 Decyzje Uczestników konkursu zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równej liczby głosów, o przyznaniu NAGRODY PUBLICZNOŚCI decydują mentorzy Wydarzenia, wybierani przez Organizatora i Partnerów Organizatora przed rozpoczęciem konkursu.
- 7 Zwycięzcy konkursu otrzymają nagrody rzeczowe.
- 8 Nagrody zostaną wręczone zwycięzcom dnia 18 marca 2018 r.
- 9 Lista nagród zostanie opublikowana na stronie internetowej <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-en/> do dnia 17 marca 2018 r., do godziny 12:00.
- 10 Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
- 11 Nagrody są fundowane przez Organizatora Wydarzenia.
- 12 Wydanie nagród zostanie udokumentowane protokołem, którego wzór znajduje się w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1 Organizator i Uczestnicy Baltathonu są zobowiązani do wzajemnego informowania o zmianie swoich danych, w szczególności danych adresowych koniecznych do przesłania informacji i oświadczeń związanych z Baltathonem i przekazaniem nagród.
- 2 W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego.
- 3 Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian do Regulaminu.
- 4 Zmiany Regulaminu zostaną opublikowane na stronie <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-en/>. Ponadto informacja o zmianie Regulaminu zostanie przesłana Uczestnikom Baltathonu w formie wiadomości elektronicznej na adres e-mail, podany przez Uczestnika w formularzu zgłoszeniowym.
- 5 Zmiany Regulaminu wchodzi w życie w terminie 5 dni od dnia ich opublikowania na stronie <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-en/>.

- 6 Uczestnik Baltathonu, który nie wyraża zgody na zmianę Regulaminu jest uprawniony w terminie wskazanym w ppkt 5 do rezygnacji z udziału w Baltathonie, o czym informuje Organizatora w trybie wiadomości e-mail przesłanej na adres [magdalena.krol@netcamp.pl](mailto:magdalenakrol@netcamp.pl). Nie dotyczy to zmiany Regulaminu polegającej na wydłużeniu terminów trwania Baltathonu lub terminu ogłoszenia wyników Baltathonu. Przyjmuje się, iż Uczestnik Baltathonu, który nie złożył oświadczenia o rezygnacji z udziału w Baltathonie w sposób i w terminie wskazanym w zdaniach poprzednich wyraził zgodę na zmianę Regulaminu.
- 7 Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Baltathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
- 8 We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Baltathonu decyduje przedstawiciel Organizatora.
- 9 Niniejszy Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Wydarzenia: <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-en/>.

Załącznik nr 1

Protokół przekazania i odbioru nagrody rzeczowej

W związku z zakończeniem i ogłoszeniem wyników Baltathonu niniejszym przekazujemy Pani/Panu....., PESEL....., miejsce zamieszkania: , nagrodę składającą się z części rzeczowej w postaci o wartościzł za zajęcie miejsca w wydarzeniu „Baltathon. Hackathons for Baltic Museums.”.

.....

Podpis organizatora

Niniejszym potwierdzam odbiórjako nagrody w Baltathonie.

.....

Podpis laureata

Załącznik nr 2

Umowa przeniesienia autorskich praw majątkowych, prawa do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego oraz know-how do pracy konkursowej

Zawarta dnia 2018 r. w, pomiędzy:

1. Morskim Instytutem Rybackim – Państwowym Instytutem Badawczym, ul. Kołłątaja 1, 81-332 Gdynia, NIP: 586-010-24-41, KRS: 0000131987, REGON: 000144733

reprezentowanym przez Dyrektora Emila Kuzebkiego

2. Centrum Nauki Experyment w Gdyni, Al. Zwycięstwa 96/98, 81-451 Gdynia, NIP: 5862277972, REGON: 221715245,

reprezentowanym przez Dyrektora Ewę Jasińską

zwanymi łącznie „Nabywcami”

a

1. [...], zam., legitymującym się dowodem osobistym nr [...], posiadającym PESEL [...],

2. [...], zam., legitymującym się dowodem osobistym nr [...], posiadającym PESEL [...],

[...]

Zwanymi dalej „Uczestnikami”,

O następującej treści:

§ 1

1. Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi twórcami pracy konkursowej pt. [...] stanowiącej [...], stworzonej w trakcie konkursu pod nazwą „Baltathon. Hackathons for Baltic Museums.” W dniach 17-18 marca 2018 r. w Gdyni, dalej: „praca konkursowa” - w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a także ustawy Prawo własności przemysłowej oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe oraz prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego do pracy konkursowej i posiadają know-how dotyczące stworzonej pracy konkursowej. Przez know-how rozumie się informacje zgromadzone w ramach tworzenia pracy konkursowej, także w formie nieutrwalonej, w tym te związane z pracą konkursową, jej powstaniem i zastosowaniem, w szczególności informacje o charakterze technicznym, technologicznym lub handlowym.

2. Uczestnicy oświadczają, iż praca konkursowa jest wolna od wad i obciążeń prawnych oraz nie narusza praw stron trzecich.

§ 2

W przypadku złożenia przez Uczestników niezgodnych z prawdą oświadczeń, o których mowa w § 1 powyżej i skierowaniu przez osobę trzecią jakichkolwiek roszczeń przeciwko Nabywcom, Uczestnicy ponoszą solidarną odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Nabywców z tytułu naruszenia praw, o których mowa w § 1 ust. 1.

§ 3

1. Z chwilą podpisania niniejszej umowy Uczestnicy przenoszą na Nabywców nieodpłatnie, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, autorskie prawa majątkowe do pracy konkursowej na wszelkich znanych w chwili trwania konkursu polach eksploatacji w tym w szczególności:

- a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzania określoną techniką egzemplarzy utworów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których pracę konkursową utrwalono - wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy;
- c) w zakresie rozpowszechniania pracy konkursowej w sposób inny niż określony w pkt b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

2. W przypadku pracy konkursowej stanowiącej program komputerowy, autorskie prawa majątkowe przechodzą na następujących polach eksploatacji:

- a) w zakresie trwałego lub czasowego zwielokrotniania programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie oraz – jeśli czynności te wymagają zwielokrotnienia oprogramowania – wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania tego oprogramowania, a także wyrażania zgody na wykonywanie tych czynności
- b) w zakresie tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym i korzystania z tak zmienionego oprogramowania oraz wyrażania zgody na dokonywanie takich czynności przez inne osoby,
- c) w zakresie rozpowszechniania, w tym użyczenia, licencjonowania lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii,
- d) w zakresie wprowadzenia oprogramowania do sieci Internet, w tym udostępnianie oprogramowania w modelu cloud computing.

3. W przypadku pojawienia się w przyszłości pól eksploatacji innych niż wymienione w ust. 1 i 2 Uczestnicy zobowiązują się do dochowania wszelkich formalności, aby przenieść na Nabywców autorskie prawa majątkowe do pracy konkursowej na nowych polach eksploatacji.

4. Uczestnicy udzielają Nabywcom zezwolenia na wykonywanie praw zależnych do pracy konkursowej, jak również zezwalają na przenoszenie tego prawa na osoby trzecie. W szczególności Nabywcom przysługuje prawo do wykonywania zmian i swobodnej modyfikacji pracy konkursowej i jej części, w tym jej kodów źródłowych.

5. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do pracy konkursowej obejmuje również przeniesienie własności nośników, na których pracę konkursową utrwalono.

§ 4

Z chwilą podpisania niniejszej umowy Uczestnicy przenoszą na Nabywców nieodpłatnie całość praw do know-how dotyczącego pracy konkursowej, którego dokumentacja w stanowi załącznik nr 1 do Umowy.

§ 5

Z chwilą podpisania niniejszej umowy Uczestnicy przenoszą na Nabywców nieodpłatnie prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego dotyczącego pracy konkursowej.

§ 6

Nabywcy zobowiązują się do promowania Uczestników poprzez każdorazowe oznaczanie autorstwa pracy konkursowej nazwiskami Uczestników, umieszczanie nazwisk Uczestników w materiałach promocyjnych związanych z konkursem, w wydawnictwach, na stronach internetowych związanych z Nabywcami oraz do ich publikowania w akcjach promocyjnych i marketingowych.

§ 7

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszej umowie stosuje się przepisy prawa polskiego.
2. Spory jakie mogą wynikać z realizacji postanowień niniejszej umowy Strony spróbują rozwiązać polubownie, a po wyczerpaniu tej możliwości poddadzą je pod rozstrzygnięcie sądu powszechnego właściwego rzeczowo w Gdyni.
3. Wszelkie zmiany postanowień niniejszej umowy wymagają formy pisemnej, pod rygorem ich nieważności.
4. Umowę sporządzono w [...] jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

Uczestnicy:

Nabywcy:

